

SEKOLAH TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (HYPERSURFACE ARCHITECTURE)

Jevie P. Pedah¹
Luther Betteng²
Raymond Ch. Tarore³

ABSTRAK

Teknologi komputer yang makin canggih membuat perkembangan dunia desain komunikasi visual kian marak. Ide-ide kreatif dapat dituangkan tanpa batas dalam merancang berbagai media komunikasi visual, seperti brosur, iklan, poster, website, kemasan, sign, film animasi, corporate identity, dan lain-lain. Sehingga profesi desainer komunikasi visual/desainer grafis menjadi pilihan bagi mereka yang berjiwa dinamis dan kreatif.

Penyediaan sebuah fasilitas baru berupa instansi pendidikan yang bergerak di bidang desain grafis merupakan salah satu agenda yang dapat memudahkan dan melengkapi mutu pendidikan di daerah Manado khususnya pada jenjang strata-1/S-1 desain grafis/komunikasi visual. Sebuah wadah baru yang dapat menjadikan sarana edukasi dan penguatan ide-ide kreatif peminatnya, mulai dari penyediaan kurikulum yang menarik dan lengkap hingga pada nilai-nilai arsitektural yang dapat ditampilkan pada desain bangunan. Desain Komunikasi Visual identik kaitannya pada teknologi komputerisasi, baik secara langsung maupun tidak langsung telah membawa banyak perubahan pada kehidupan manusia. Sebagai implikasi logis dari perkembangan teknologi media massa saat ini, komputer membuka alternatif baru perpanjangan tangan arsitektur dimana ekspansi arsitektur ke dunia cyberspace tidak hanya membawa dampak munculnya 'dunia' baru yang dapat dijelajahi arsitektur, yang dalam rancangan ini berupa Hypersurface Architecture..

Kata kunci : Sekolah Tinggi, Hypersurface Architecture, Pendidikan Tinggi, Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis

I. PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual (DKV) atau yang populer disebut desain grafis merupakan lahan profesi bergengsi yang makin diminati kaum muda saat ini. Teknologi komputer yang makin canggih membuat dunia desain komunikasi visual kian marak.

Di Manado sendiri belum ada pendidikan tinggi yang menawarkan edukasi khusus Desain Komunikasi Visual, namun terdapat beberapa sekolah yang menawarkan program studi dan minat teknik informatika yang dekat berkaitan dengan keilmuan desain grafis, yang baik pada jenjang perguruan tinggi maupun pada tingkat akademi, baik yang dikelola oleh pihak pemerintah maupun pihak swasta.

Penyediaan sebuah fasilitas baru berupa instansi pendidikan baru yang bergerak di bidang desain grafis merupakan salah satu agenda baru yang dapat memudahkan dan melengkapi mutu pendidikan di daerah Manado khususnya pada jenjang strata-1/S-1 desain komunikasi visual. Sebuah wadah baru yang dapat menjadikan sarana edukasi dan penguatan ide-ide kreatif peminatnya, mulai dari penyediaan kurikulum yang menarik dan lengkap hingga pada nilai-nilai arsitektural yang dapat ditampilkan pada desain bangunan. Desain grafis yang identik dengan seni, permainan bidang dan garis serta sesuatu yang tidak pasif dan sebagainya, menuntut suatu bentuk desain arsitektural yang dapat merupakan wujud dari karakter desain grafis ini sendiri.

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 1)

³ Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 2)

Melalui pendekatan teori Arsitektur Hypersurface, pendekatan perancangan bangunan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual ini didasarkan pada bentuk yang di proposalkan Steven Perrella, Marcos Novak, dan kawan-kawan, yakni olahan massa yang non-orthogonal, mengalir dan menukik; pola ruang dengan gagasan representatif hiperealitas dunia virtual dalam arsitektur. Dengan bentukan yang non-linear, arsitektur hiperealitas muncul seperti *animasi* yang terhenti oleh waktu yang merekam tiap gerakan perputaran topologi objek dalam berdeformasi.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan Terminal Bus Antarmoda dilakukan melalui 3 aspek pendekatan perancangan, yakni :

- **Pendekatan Tematik**, yang bertujuan untuk mendalami dan memahami prinsip-prinsip *Mobilitas Sebagai Pendekatan Desain* dan bagaimana penerapannya pada objek perancangan.
- **Pendekatan Tipologi Objek**, yang merupakan pemahaman tipe bangunan yang akan dihadirkan baik dari segi fungsi, bentuk dan langgam. Pemahaman tipologi terdiri dari identifikasi dan pengolahan tipologi bangunan.
- **Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan**, yang meliputi pemilihan lokasi dan tapak berdasarkan RT RW Kota Manado tahun 2013-2031 serta analisis tapak dan lingkungan.

Proses perancangan yang akan digunakan adalah proses desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel terdapat 2 tahapan proses yaitu:

- **Fase 1** (*Develop the Comprehensive Knowledge of the Designer*) merupakan tahap pengembangan ide atau wawasan terhadap 3 aspek pendekatan perancangan.
- **Fase 2** (*Siklus Image-Present-Test*) merupakan tahap untuk menghasilkan ide-ide perancangan melalui siklus berulang yang meliputi proses pembuatan konsep, penyajian dalam bentuk gambar dan evaluasi hasil perancangan.

Beberapa strategi perancangan yang akan digunakan untuk memperoleh data yang mendukung pendekatan serta proses perancangan meliputi studi literatur dan studi komparasi terhadap tipologi Sekolah Tinggi, serta wawancara serta wawancara dengan cara mengumpulkan informasi melalui komunikasi verbal dengan dosen pembimbing dalam proses asistensi.

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek Perancangan

Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual yakni, sebuah lembaga pendidikan tingkat lanjut yang mempelajari tentang ilmu yang mengembangkan bentuk komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya

2. Prospek dan Fisiabilitas Objek Perancangan

a. Prospek Objek Perancangan

Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual ini memiliki prospek yang baik, hal ini bisa dilihat dari kebutuhan masyarakat akan hadirnya suatu wadah pendidikan dalam bidang desain komunikasi visual. Kebutuhan ini muncul akibat peningkatan animo masyarakat yang cukup besar terhadap dunia desain grafis dan teknologi komputerisasi. Ini dapat dilihat dari perkembangan teknologi dibidang grafis (e-mail, social media, komunikasi lewat gadget, dsb) serta animo masyarakat yang cukup tinggi terhadap kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan dunia ilmu pengetahuan dibidang teknologi. Selain itu juga Sekolah Tinggi ini memiliki perbedaan dengan objek sejenis lainnya yang telah ada.

b. Visibilitas Objek Perancangan

- Objek ini dibutuhkan untuk dapat menunjang peluang karir dibidang teknologi yakni dibidang Desain Komunikasi Visual yang saat ini tengah berkembang pesat
- Objek ini dibutuhkan sebagai tempat bagi para siswa-siswi lulusan SMA/SMK/MA dalam rangka melanjutkan studi ke jenjang lanjutan dalam hal ini merupakan Sekolah Tinggi dengan pilihan minat bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

3. Kajian Tema Perancangan

a. Asosiasi logis tema dan objek perancangan

Desain Komunikasi Visual identik dengan kaitannya pada teknologi komputerisasi, baik secara langsung maupun tidak langsung telah membawa banyak perubahan pada kehidupan manusia. Sebagai implikasi logis dari perkembangan teknologi media massa saat ini, arsitektur dipandang tidak harus berkuat pada status quo-nya yang selama ini disandangnya.

Komputer membuka alternatif baru perpanjangan tangan arsitektur dimana ekspansi arsitektur ke dunia cyberspace tidak hanya membawa dampak munculnya 'dunia' baru yang dapat dijelajahi arsitektur, namun ekspansi tersebut juga mengakibatkan tersedianya perkakas-perkakas arsitektur yang sebelumnya tidak bahkan sulit dimiliki arsitektur pada era-era sebelumnya. *Computer Aided Design (CAD)* memberikan kemungkinan-kemungkinan bagi pengolahan morfologi yang bebas dan tak terbatas, yang sekaligus mengukuhkan dimensi ruang geometris berdasarkan topologi yang berangkat dari konsep ruang Euclidian. Oleh karenanya, *Hypersurface Architecture* muncul sebagai reaksi arsitektural untuk mengawin-silangkan dua domain yang berbeda, yakni: arsitektur dan komputer/*cyberspace*.

b. Kajian tema perancangan

Teori Hypersurface muncul dari adanya perkembangan teknologi, dimana komputer membuka alternatif baru dalam lingkup arsitektural. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, bukan hanya membawa dampak munculnya dunia baru tapi juga mengakibatkan tersedianya perkakas-perkakas arsitektur baru yang sebelumnya tidak ada atau sulit dimiliki sebelum ada teknologi.

Konsep hiperealitas dalam ruang-ruang yang melampaui realita, virtual, dan mimpi ini juga dikemukakan oleh Marcos Novak sebagai *transArchitecture*, yang dijelaskannya sebagai, "*transArchitecture, architecture beyond architecture, is an architecture of heretofore invisible scaffolds...*" (*trans-Arsitektur, arsitektur yang melebihi arsitektur, adalah suatu arsitektur yang sulit diraba rancahnya sampai sekarang...*)

Wujud bentukan yang diproposalkan Steven Perrella, Marcos Novak, dan kawan-kawan adalah olahan massa yang non-ortogonal, mengalir, dan menukuk. Sama seperti ketika kita membekukan air yang bergejolak, seperti itu pula pola ruang yang digagas sebagai representasi hiperealitas dunia virtual dalam arsitektur. Dengan bentukan yang non-linear, arsitektur hiperealitas muncul seperti *animasi* yang terhenti oleh waktu yang merekam tiap gerakan perputaran topologi objek dalam berdeformasi.

Secara arsitektural, dunia ruang virtual ini adalah dunia dengan sistem ruang Non-Euclidean, dimana ruang dan waktu terbongkar menjadi relatif dan bebas. Lebih lanjut, melalui *Computer Aided Design (CAD)*, ruang arsitektur virtual yang tercipta oleh kehadiran komputer menyediakan penggunaan sistem koordinat yang berbeda dari yang biasa digunakan arsitektur di ruang realita sehari-hari. Sistem koordinat Cartesian dengan sumbu-sumbu x, y, dan z disuperimposisikan oleh kehadiran sistem koordinat u dan v yang mendasari sistem transformasi bentuk yang disebut Topology.

Ciri utama topologi yang sekaligus menjadi julukan bagi ilmu ini adalah topologi sebagai '*rubber-sheet geometry*' (geometri karet gelang) dimana sebuah figur dapat diubah bentuknya dengan

bending (dibengkokkan), *stretching* (ditarik), *twisting* (diputar)—selain *tearing* (diputus) atau *cutting* (dipotong)—tanpa menghilangkan ekuivalensi figur-figur tersebut.

Salah satu cabang dari topologi yang berkaitan erat dengan transformasi bentuk adalah point-set topology. Point-set topology adalah topologi yang melihat suatu figur sebagai objek yang tersusun atas sekelompok titik (point). Oleh kehadiran aplikasi-aplikasi komputer berbasis CAD yang terekstensifikasi seperti 3D Studio MAX, Alias Maya, ataupun *Newtech Lightwave*, point-set topology secara menyeluruh dapat dieksplorasi oleh arsitek dalam mengolah bentuk.

4. Analisis Perancangan

a. Analisis program dasar fungsional

Pelaku kegiatan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Staff Pengelola
Orang-orang yang mengontrol, mengatur, dan mengurus administrasi serta kegiatan didalam bangunan; bertanggung jawab akan kegiatan belajar-mengajar.
- Staff Pengajar/Dosen, tenaga pendidik yang memberikan kegiatan belajar-mengajar dan konsultasi pada peserta studi
- Pemilik swasta/Yayasan, pihak yang memberikan perintah langsung kepada pengelola untuk mengatur manajemen objek
- Peserta Studi/Mahasiswa, pihak yang melaksanakan kegiatan perkuliahan, dalam hal ini dibagi atas dua kategori, yaitu:
 - Mahasiswa Umum: lulusan SMA/SMK/MA ataupun individu dengan minat Desain Komunikasi Visual yang akan menempuh program studi secara formal yakni mengikuti prosedur pendaftaran, ujian masuk, dan mengikuti perkuliahan sesuai kurikulum yang berlaku.
 - Mahasiswa Khusus: para peserta studi yang berasal dari kalangan masyarakat, yang ingin mempelajari dan memperdalam keilmuan Desain Komunikasi Visual dengan mengikuti prosedur masuk menjadi mahasiswa lewat Ujian Masuk
- Pengunjung, masyarakat umum yang datang berkunjung di Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual.

Berdasarkan kajian terhadap jenis pengguna pada sekolah tinggi ini maka didapatkan kebutuhan-kebutuhan ruang dikelompokkan yaitu fasilitas akademik, fasilitas penunjang, fasilitas pengelola, dan fasilitas servis

b. Analisis tapak

Lokasi site terpilih berada di Kecamatan Mapanget sebagai kawasan pengembangan pendidikan baru dan diarahkan untuk dikembangkan pendidikan tinggi dan berskala internasional, terletak dekat dengan persimpangan SPBU Kairagi dengan akses ke Bandara Udara Sam Ratulangi, areal Kairagi dan areal Kombos. Didalam site sendiri terdapat dua akses jalan untuk masuk kedalam site, yang pertama lewat jalan utama/raja yang terletak dibagian selatan site, kemudian jalan alternatif di dalam site lewat lorong sebelah timur site.

Batas – batas site:

- Utara : Lahan kosong
- Timur : Lahan kosong, rumah warga, dan lorong menuju ke site
- Barat : Lahan kosong dan rumah warga
- Selatan : Jalan Raya
- Luas site : 23.454 m² (2.34 Ha)

IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

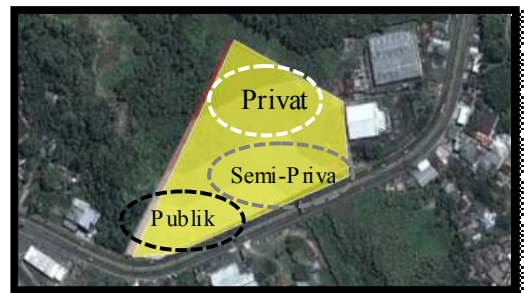
a. Konsep Perancangan

1. Konsep Tata Tapak

Konsep tata massa bangunan dalam perancangan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual dipilih pola penataan massa bangunan dengan pola grid, dimana pengaturan massa berdasarkan pada satu modul tertentu. Pola grid dipilih karena memungkinkan pencapaian yang merata ke setiap ruang selama masih berada dalam sistem modul. Elemen-elemen perancangan tapak beradaptasi dengan system lingkungan sekitar, elemen tapak yang dimaksud berupa entrance dan orientasi site.

Berikut adalah penjelasan perletakan zona dalam site:

- Zona Publik: Merupakan daerah entrance, dimana dapat diperuntukkan sebagai area keluar masuk pengunjung maupun pengguna dari dalam bangunan (Mahasiswa Staff, dan Dosen). Berada di area dekat jalan raya yang cenderung ramai, sebagai daerah absorpsi bising juga merupakan akses terdekat ke sirkulasi jalan raya
- Zona Semi Privat: merupakan tempat peralihan dari entrance menuju kedalam bangunan serta ke fasilitas ruang luar. Seperti dari area parkir depan dan lapangan menuju kedalam zona privat, dimana pada area masuk yakni di areal lantai satu merupakan wilayah dengan toleransi untuk para pengunjung. Ruang administrative, lobby, Atrium hall, Lapangan dan lainnya di letakkan disini.
- Zona Privat: Merupakan area yang menjadi tempat kegiatan utama objek tersebut, yaitu kegiatan belajar-mengajar, administrative, dan pengembangan diri. Merupakan ruang dengan orientasi ke dalam yang bersuasana edukasi tetapi atraktif, dimana pada lantai dasar dipilih sebagai area administratif, area lantai dua khusus untuk ruang perkuliahan, laboratorium, workshop, dan lain-lain. Kemudian di lantai tiga sampai empat merupakan ruang fasilitas tambahan seperti assembly hall dan 3d theater.



2. Konsep Gubahan Massa Bangunan

Dalam proses transformasi objek Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual ini, gubahan bentuk massa didasari oleh konsep *Hypersurface Architecture*. Gubahan bentuk dan ruang mempertimbangkan karakteristik dasar tipologi fungsi objek yang berfungsi memwadah kegiatan pendidikan. Bentuk Sekolah Tinggi dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat pengunjung, terutama pelajar didalamnya, selanjutnya ruang-ruang serta fasilitas didalamnya dirancang untuk menjamin kenyamanan aktivitas perkuliahan, dan bagi pengguna baik secara fisik, sosial maupun psikologis. Melalui tema *Hypersurface Architecture*, desain bentuk dan ruang objek dihasilkan dari karakteristik lingkungan site.

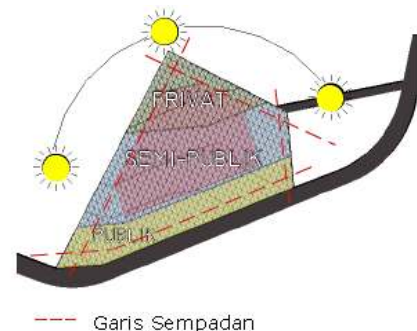
Transformasi bentuk

Berikut konsep pengubahan bentuk berdasarkan konsep bentuk Hypersurface

• Analisa Site

Lewat analisis site, diantaranya zoning, klimatologi, dan pembatasan area terbangun oleh garis-garis sempadan.

Zoning pada site memberikan opsi zona semi-public dan privat sebagai area massa bangunan, dimana di zona ini kegiatan dapat terwadahi dari lingkungan luar yang bising (dari jalan raya dan area luar site).



Klimatologi. Dari orientasi matahari pada site dapat di asumsi bahwa penempatan/tata letak massa cenderung memanjang, dari utara ke selatan site, untuk menghindari cahaya matahari langsung yang masuk kedalam bangunan antara jam 10.00 siang sampai 2.00 sore.

Garis-garis sempadan. Diantaranya garis sempadan jalan, meliputi jalan raya didepan site sebagai jalur akses utama dari luar; serta sempadan bangunan sekitar site.

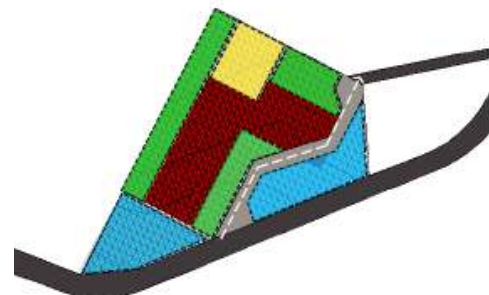
- Tata letak massa dan ruang luar

Massa berada di bagian tengah site kemudian jalur sirkulasi masuk-keluar melalui sebuah jalur utama yang dihubungkan ke jalan alternative di barat/kanan site. Memberi ruang untuk areal parkir di sekitarnya; area dekat jalan raya kemudian pada zona privat/area yang berada dibelakang site diletakkan fasilitas olahraga/penunjang berupa lapangan, taman (yang dapat berfungsi sebagai area belajar outdoor), dan walking area.

- Bentuk Massa

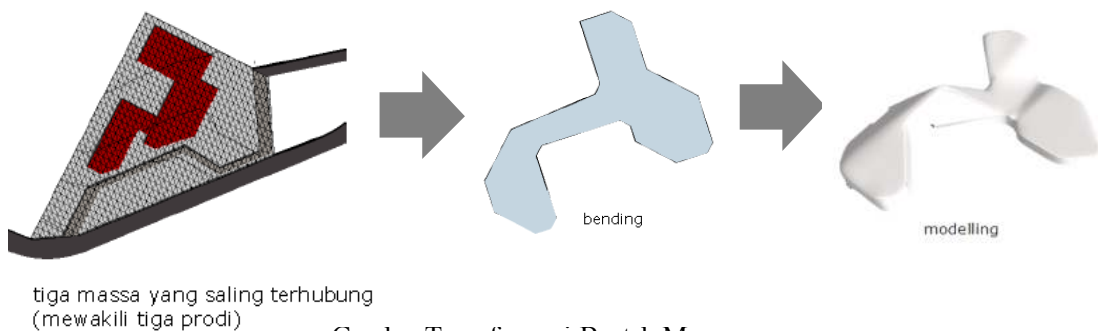
Tiga massa yang mewakili tiga bidang program studi dari Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual, yakni Desain Grafis, Komunikasi Visual Multimedia, dan Komunikasi Visual Periklanan; yang terhubung satu sama lain. Disini kemudian aplikasi tematik *Hypersurface Architecture* diterapkan. Topologi geometri yang non-orthogonal, mengalir, dan menukik direpresentasikan dengan pola dasar layouting yang mengalir.

Bentuk seperti segitiga, persegi dan lingkaran tidak sepenuhnya dihilangkan, tapi digubah sedemikian rupa, dengan bantuan perangkat komputerisasi.



- jalur sirkulasi masuk-keluar
- area parkir
- area ruang-luar/lansekap
- fasilitas olahraga/outdoor
- massa

Gambar Tata Letak Massa dan Ruang Luar



Gambar Transformasi Bentuk Massa

3. Konsep Pola Penataan Ruang Dalam

Penataan ruang dalam Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual ini yang harus diperhatikan adalah pencapaian tiap ruangan, hubungan antar ruang, fungsi ruang dan bagaimana bentuk ruangan yang akan dihadirkan. Berikut adalah beberapa pertimbangan konsep penataan ruang, yaitu;

- Pencapaian antar ruang, berdasarkan pola hubungan ruang yang telah dibahas dalam Analisa kebutuhan ruang pada Bab V.
- Zoning per lantai pada bangunan berdasarkan jenis kegiatan yang dilakukan, terutama fasilitas yang menimbulkan kebisingan.

- Bentuk denah ruangan dibuat berdasarkan standar luas ruangan yang disesuaikan dengan topologi bentuk tematik

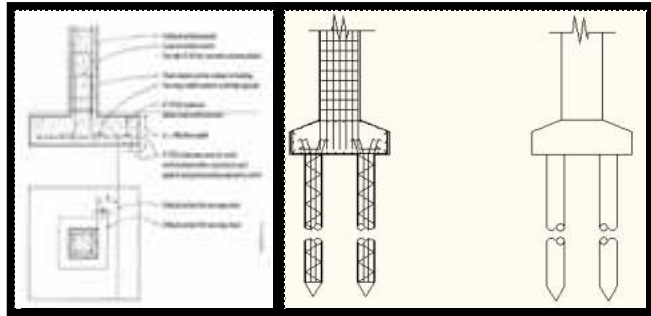
4. Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan

Sistem struktur dan konstruksi yang digunakan pada bangunan didasarkan pada fungsi dan aktivitas yang diwadahi objek serta kondisi lingkungan dan tapak. Pada dasarnya sistem struktur yang digunakan dianggap memenuhi syarat fungsional, struktural dan estetis. Perencanaan struktur terdiri dari :

- **Struktur Bawah (*Low Structure*)**

Struktur bawah disesuaikan dengan fungsi bangunan yang memikul beban yang berat. Pondasi yang dianggap sesuai dan memenuhi kriteria adalah pondasi tiang pancang. Pondasi jenis ini digunakan untuk areal massa dengan jumlah lantai diatas 4 lantai.

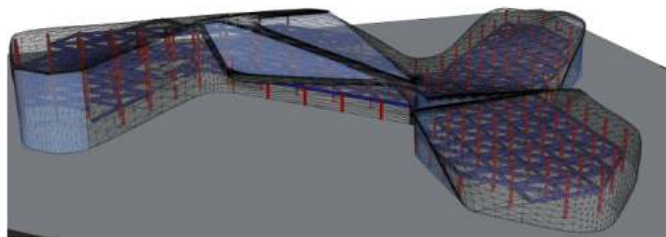
Sementara untuk areal massa bangunan dengan jumlah lantai sampai 3 lantai dipilih jenis pondasi telapak, selain untuk efisiensi pondasi jenis ini telah memenuhi kebutuhan konstruksi pada berat bangunan dengan jumlah lantai tersebut.



Gambar Pondasi Telapak dan Tiang Pancang

- **Struktur Tengah (*Mid Structure*)**

Sistem struktur lantai menggunakan rangka kaku sebab konstruksi ini memiliki kekuatan yang baik dan tahan pada api serta memberikan kestabilan terhadap gaya lateral. Struktur bagian tengah, menggunakan rangka kaku untuk struktur tengahnya dengan material beton bertulang dan juga menggunakan rangka baja.



Gambar Konsep Sistem Struktur

- **Struktur Atas (*Upper Structure*)**

Lebih tepatnya merupakan struktur selubung bangunan, dipilih struktur rangka ruang. Dengan material penutup menggunakan *Glass Fibre Reinforced Polyester* (GFRP) sebagai material cladding. Kemudian pada bagian dengan bukaan bermaterial kaca yang didukung oleh struktural *spider-glass system*.



Gambar Struktur Selubung dengan menggunakan *spider-glass* dan *space-frame* (tipe *Stressed skin systems*)

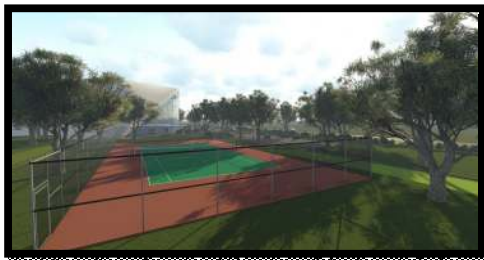
5. Konsep Ruang Luar

Pada penataan ruang luar, yang perlu diperhatikan adalah elemen penutup *site* dan elemen ruang luar. Elemen penutup adalah vegetasi, dimana vegetasi sebagai unsur ruang luar yang selain memberi kesan teduh namun juga difungsikan sebagai:



Gambar Pohon Mahoni (kiri) dan Pohon Bungur (kanan)

- Pereduksi kebisingan, mengurangi jumlah kebisingan, terutama bagi area belajar dan mengajar, dibutuhkan suasana yang cukup tenang. Pepohonan dipilih sebagai alternative yang selain dapat mereduksi kebisingan, merupakan tanaman perindang yang fungsional. Disini direkomendasikan menggunakan pohon Bungur atau Mahoni yang dikenal mampu menyerap polutan udara seperti timbal. Maka kedua pohon ini sebaiknya ditanam untuk penghijauan di kota-kota besar, dekat jalan protokol yang padat lalu lintasnya.
- Pembatas teritori, untuk menegaskan batas lahan sehingga tanaman bisa menjadi pagar hidup. Sehingga taman dan koridor walking area, bahkan antara fasilitas lainnya memiliki pembatas signifikan. Disini selain pepohonan, direkomendasikan penggunaan perdu *Duranta Erecta*.

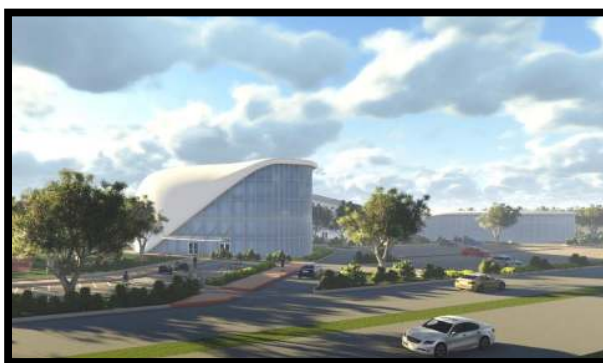


Gambar Area olahraga dibatasi oleh pepohonan dan perdu



Gambar Tanaman Perdu *Duranta Erecta*

- *Deflection*. Variasi dari *closed vista* (bangunan ditata sedemikian rupa, dengan sengaja view-nya ditutup, sehingga keberadaan bangunan disana menggantikan ke-tak-terbatasan pemandangan). Bangunan diletakkan dengan sudut sedikit miring yang memberikan harapan



Gambar Jalur entrance yang miring, memanjang dapat menjadi pengarah dalam site.



memiliki pola dimensi kerimbunan yang

bahwa diujung jalan sana ada suatu ruang/tempat yang tak terlihat dari sini. Direkomendasikan pula Pohon Cemara Kipas atau Cemara Lilin yang

- *Pedestrian Way*. Tempat-tempat yang diperuntukan bagi pejalan kaki, yang mempunyai bentuk dan pola bermacam-macam, diantaranya: yang menghubungkan tempat satu dengan tempat lainnya. Dapat berupa tangga-tangga, jembatan, batu-batu injakan atau lantai dengan patra tertentu sedemikian rupa sehingga tempat untuk lewat orang itu tetap terpelihara. Jaringan-jaringan jalan kaki ini akan memberikan

Gambar Pohon Cemara



Gambar *Pedestrian Way*

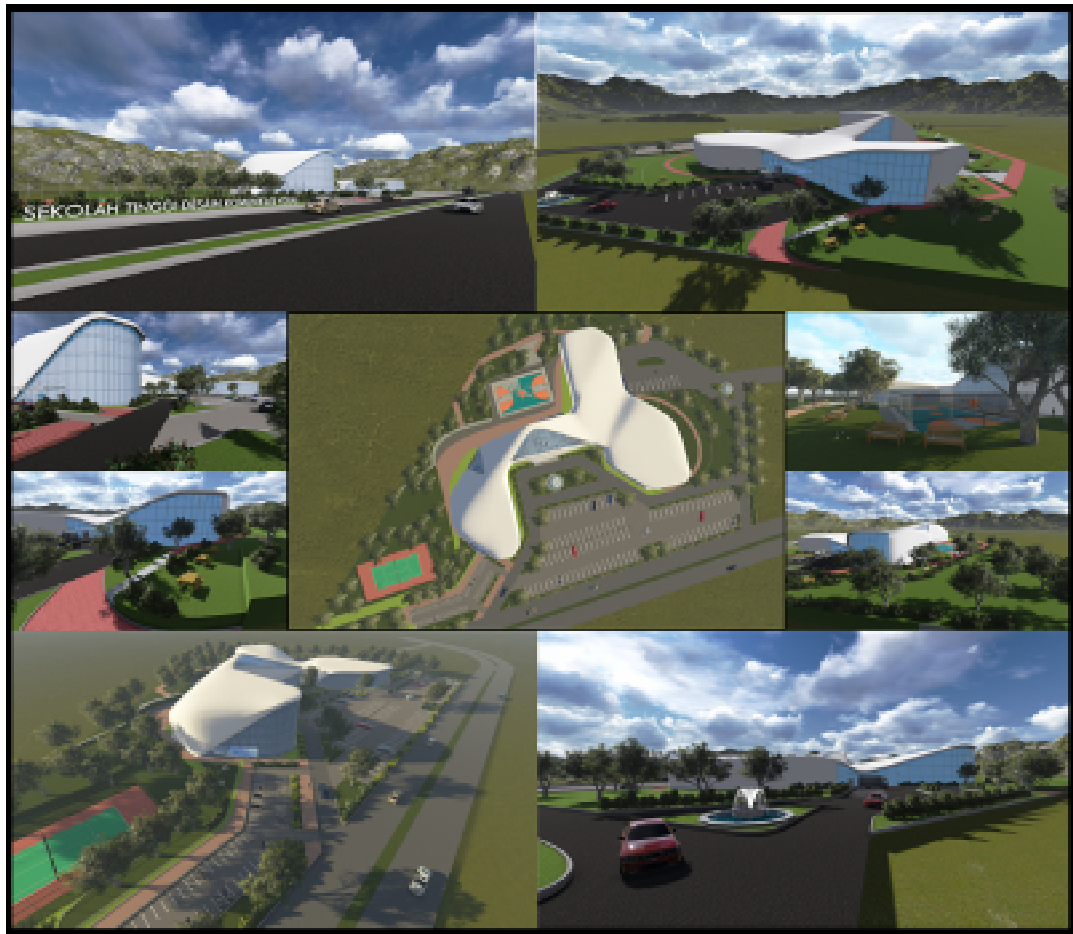
skala manusia terhadap lingkungan didalam kota.

- Enclaves. Suatu ‘interior luar’ yang terbuka dan dapat dilewati (oleh pejalan kaki) kesegala arah dengan bebas, dan bebas pula dari lalu lintas motor sehingga tempat tersebut benar-benar aman. Sebuah ruang yang terjadi/tercipta oleh karena terlingkupi dengan vegetasi/pembatas solid buatan.



Gambar Enclaves. Interior luar yang bebas

b. Hasil Perancangan



V. PENUTUP

Dari pembahasan yang telah dideskripsikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu wadah edukatif untuk para masyarakat dan para pelajar dengan minat pengembangan keilmuan dibidang seni grafis agar dapat memperoleh pendidikan dan pengetahuan ke jenjang strata-1. Objek yang dapat menjadi tolak ukur kemajuan dunia pendidikan dalam bidang komunikasi visual sebuah kota. Sedangkan Kota Manado sendiri merupakan kota berkembang dan memiliki strategisasi yang mendukung dalam peningkatan kualitas pendidikan komunikasi visual di kota Manado tersebut. Untuk itu dirancanglah sebuah objek SekolahTinggi Desain Komunikasi Visual untuk mewadahnya.

Perancangan dihasilkan dari proses pengumpulan data yang kemudian dianalisa dan diproses melalui tahapan-tahapan perancangan. Objek ini juga mengimplementasikan optimalisasi tema *Hypersurface Architecture*, sebagai salah satu teori aplikatif arsitektur yang baru dan berbasis geometris berbantuan teknologi komputerisasi. Sehingga dalam hal ini unsur-unsur topologinya dapat diterapkan pada bangunan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- APJII, 2012. Profil Pengguna Internet Indonesia, 2012. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. PDF
- Badan Pusat Statistik Kota Manado. 2012. *Manado dalam Angka tahun 2012*. Badan Pusat Statistik, Kota Manado. PDF
- Ernst Neufert. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. 2011. Alih Bahasa, Sunarto, Tjahjadi. Jakarta. PDF
- Keppres. 2014. Peraturan Pemerintah RI Nomor 4/Tahun 2014 tentang *Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi*. PDF.
- Liem, Dr.Ir.Inggriani. 2013. Bidang Akademik dan Kemahasiswaan. Institut Teknologi Bandung – Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Sosial. *Dokumen Kurikulum 2013-2018*. PDF
- Menteri Pendidikan Nasional. Kepmendiknas RI Nomor 045/U/2002 *tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi*. PDF.
- SNPT. 2013. *Rancangan Peraturan Mendikbud tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Badan Standar Nasional Pendidikan 2013. PDF.
- Rencana Tata Ruang Kota (RTRW) Manado 2010 – 2030.docx
- Sekolah Tinggi - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm
- Undang-Undang Republik Indonesia no.12 Tahun 2012 tentang *Pendidikan Tinggi*. PDF
- Zeisel, John. 1981. *Inquiry by Design : Tools for Environment-Behavior research*. Brooks/Cole Publishing Company. Monterey, California
- Perrella, S. 1995. *Being@Home as Hypersurface Archietcture*.
URL: http://www.mediamatic.net/article-200.5973.html&q_person=200.2959
- Novak, M. 1996. *transArchitecture: Building The Edge Of Thought*.
URL: <http://www.telepolis.de/english/special/arch/6069/1.html>
URL: <http://www.newarchitecture.biz>
URL: <http://moleskinearquitectonico.blogspot.com>
- Jencks, Charles. 2002. *The New Paradigm in Architecture*.
- Lyall, Sutherland. 2001. *Master of Structure (Bangunan dengan Struktur Inovatif Terkini)*.
<http://manado.tribunnews.com/2014/04/13/north-sulawesi-digital-artist-belajar-bersama-untuk-maju>
<http://www.archdaily.com/505374/jockey-club-innovation-tower-zaha-hadid-architects/>
<http://www.archdaily.com/448774/heydar-aliyev-center-zaha-hadid-architects/>
<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Desain>
<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Komunikasi>
<http://kbbi.web.id/visual>